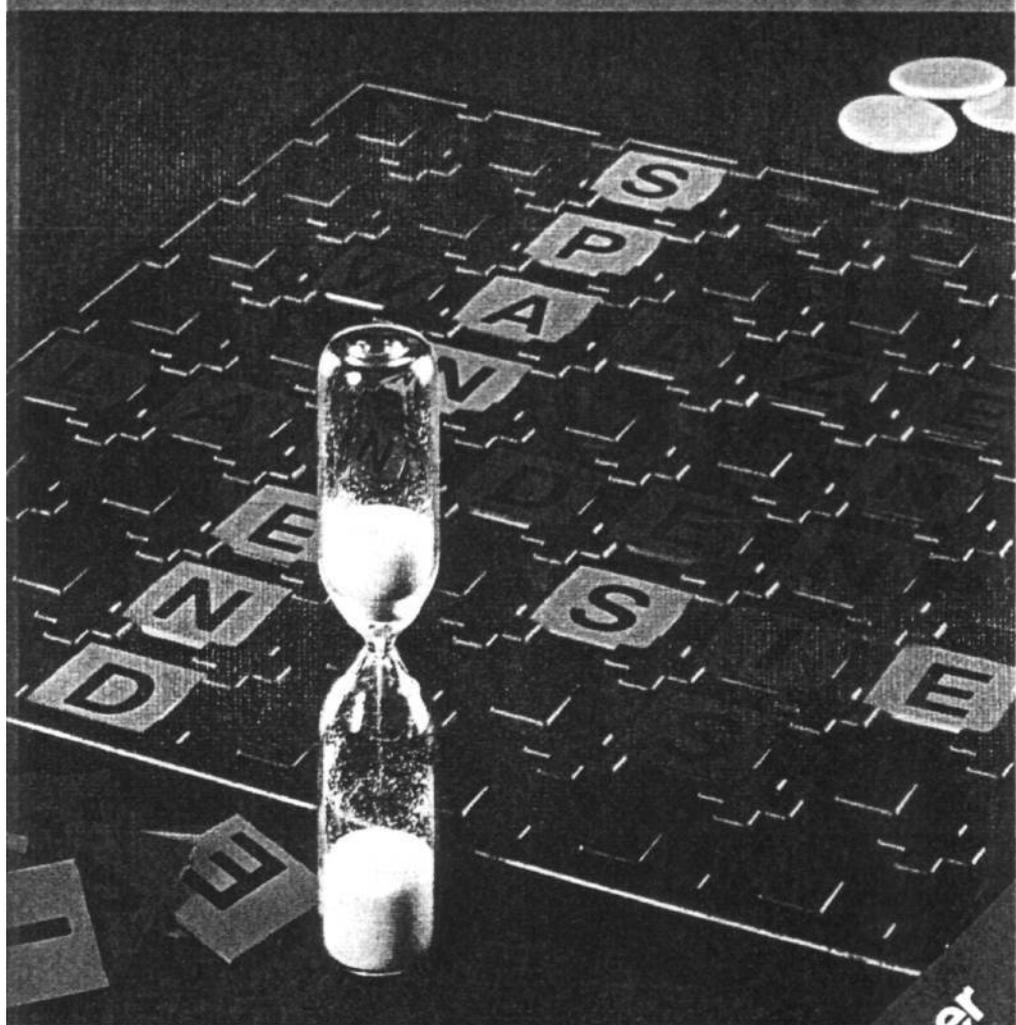


Wörter- klauer



®

Ravensburger



Spiele in einheitlichem, handlichem Kleinformat. Besonders praktisch für die Reise oder als originelle Mitbringsel. Spielmaterial meist aus stabilem Kunststoff. Auch für kleine Spielerrunden geeignet. Die Serie enthält Spiele, bei denen geschickte Taktik, rasches Erkennen einer Spielsituation und vorausschauende Berechnung zum Sieg führen.

Für Leute, die Spaß am Denken haben!

Wörterklauer

Kreuzwortspiel für 2 Personen

von Alex Randolph

Ravensburger Spiele Nr. 602 5 314 5

Inhalt: 1 Spielbrett, 100 Buchstabensteine,
1 Beutel, 1 Würfel, 5 Chips, Sanduhr

Bei diesem vertrackten Kreuzwortspiel geht es mit jedem Zug um Sieg oder Niederlage. Der Zufall spielt ein wenig mit, aber entscheidend ist die Findigkeit der Spieler. Man darf allerdings auch nicht zu lange überlegen, denn die Sanduhr läuft unbeirrbar mit.

Die Buchstabensteine zeigen auf beiden Seiten den gleichen Buchstaben, jedoch auf verschiedenem Farbgrund — orange und

grün. Der eine Spieler legt Wörter mit der orangefarbenen Seite, der andere mit der grünen. Bei jedem Zug geht es darum, möglichst viele Steine in der eigenen Farbe auf dem Brett unterzubringen. Die Sache hat nur einen Haken: Die Wörter auf dem Brett sind keineswegs dauerhaft und dürfen geklaut werden! Wenn man durch Hinzufügen und Austauschen von Buchstaben ein Wort des Gegenspielers in Form und Bedeutung ändern kann, darf man alle Buchstaben dieses Wortes umdrehen, so daß aus einem orangefarbenen Wort ein grünes wird oder umgekehrt.

Spielvorbereitung:

Die Buchstabensteine werden auseinandergebrochen und in den Beutel gefüllt. Die Sanduhr wird bereitgelegt. Für das Aufstellen der Sanduhr sind die Löcher 1, 2 und 3 in der Schachtel vorgesehen.

Spielverlauf:

Die Spieler sind abwechselnd an der Reihe. Dabei geschieht immer folgendes:

1. Man würfelt und zieht dann, ohne hinzuschauen, so viele Steine aus dem Beutel, wie Punkte gewürfelt wurden. Nur für den ersten und zweiten Zug gibt es eine Ausnahme: Der beginnende Spieler, würfelt nicht, sondern zieht 7 Steine aus dem Beutel. Wenigstens einer davon muß ein Selbstlaut sein. War keiner dabei, so zieht der Spieler weitere Steine, bis er einen Selbstlaut erhält. Der zweite Spieler zieht

für seinen ersten Zug 5 Steine aus dem Beutel, jedoch nicht mehr, auch wenn kein Selbstlaut dabei ist.

2. Die Sanduhr wird in Loch 1 aufgestellt und nun versucht man, möglichst viele von den zur Verfügung stehenden Buchstaben auf dem Brett unterzubringen — natürlich mit der eigenen Farbe nach oben. Dabei müssen immer vollständige Wörter entstehen. Das erste Wort sollte auf der 4. oder 5. Zeile waagrecht gelegt werden. Jedes weitere Wort kann senkrecht oder waagrecht gelegt werden und muß sich mit wenigstens einem bereits gelegten Wort kreuzen, also wenigstens einen Buchstaben mit einem anderen Wort gemeinsam haben. Dieser Buchstabe behält die bisherige Farbe bei.
3. Der Spieler braucht nicht alle Steine zu benutzen, die er zur Verfügung hat. Wenn er keine Buchstaben mehr ablegen kann oder möchte, schiebt er die übrigen Steine in die Mitte zwischen beide Spieler. Darauf kommt der Gegenspieler an die Reihe. Beide Spieler dürfen in der Folge beliebig viele dieser Steine mitverwenden. Mehr als 20 Buchstaben sollen nicht zur Verfügung stehen! Werden mehr erwürfelt, dann darf der Wurf nicht voll ausgenutzt werden.

Zeitbegrenzung: Die Sanduhr läuft etwa 1 Minute. Dem Spieler stehen für seinen Zug etwa 3 Minuten zur Verfügung. Sobald die

Sanduhr in Loch 1 abgelaufen ist, wird sie wieder umgedreht und in Loch 2 aufgestellt und schließlich genauso in Loch 3. Wenn die Uhr in Loch 3 abgelaufen ist, muß der Zug beendet sein, sonst hat der Spieler verloren — es sei denn, er hat noch ein Zeitguthaben.

Zeitguthaben: Wenn ein Spieler seinen Zug rascher beendet, erhält er Zeitguthaben in Form von Chips. Dieses Zeitguthaben kann er bei einem beliebigen späteren Zug zusätzlich verwenden, wobei er diese Chips wieder abgibt. Wenn der Zug beendet ist, bevor die Uhr in das Loch 2 gesetzt werden mußte, erhält man 2 Chips Zeitguthaben, wurde Loch 3 nicht benötigt, erhält man 1 Chip. Jeder Spieler hat für seine Chips ein Fach in der Schachtel.

Auch wenn man schon 1 Chip besitzt, kann man bei einem folgenden Zug noch einen erwerben. Mehr als 2 Chips Guthaben gibt es aber nicht. Die längste Spielzeit beträgt damit etwa 5 Minuten (Sanduhr in Loch 1, 2 und 3 und dann nochmals in Loch 1 und 2 durch Rückgabe von 2 Chips).

Gültige Wörter: Mit den Buchstaben, die man ablegt, muß man völlig neue Wörter legen oder bereits vorhandene Wörter verändern. Man darf beliebig viele Wörter neu legen oder verändern. Veränderungen können durch das Anfügen von Buchstaben, durch das Austauschen von Buchstaben oder durch beides zugleich erreicht werden.

Stabe hinzugesetzt wird oder ein Buchstabe ersetzt wird; auch beides zugleich ist möglich. Die Buchstaben des geklauten Wortes werden dann umgedreht!

Um ein Wort klauen zu dürfen, muß die Bedeutung wirklich geändert werden. So sind z. B. die folgenden Zusätze von „E“ und „N“ erlaubt, aber das Wort kann nicht geklaut werden, weil die Grundbedeutung sich nicht geändert hat:

LIEB LIEBE LIEBEN

Der gleiche Zusatz von „E“ und „N“ bewirkt dagegen in den folgenden Wörtern eine echte Änderung:

FALL FALLE FALLEN

Ende des Spiels:

Nach jedem Zug wird überschlagen oder notfalls genau abgezählt, von welcher Farbe mehr Steine auf dem Brett liegen.

Das Spiel ist zu Ende, wenn es einem Spieler mit seinem Zug nicht gelungen ist, in seiner Farbe wenigstens einen Stein mehr auf das Brett zu bringen, als in der Farbe des Gegenspielers auf dem Brett verbleiben. In diesem Fall hat der Gegenspieler gewonnen!

Das Spiel ist ebenfalls zu Ende, wenn es einem Spieler mit seinem Zug gelingt, die Zahl von 27 Steinen in der eigenen Farbe auf dem Brett zu erreichen. Damit hat dieser Spieler gewonnen.